

PENINGKATAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH MELALUI BERMAIN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Rika M, Fadillah, Purwanti

Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN, Pontianak

Email: rika.muhaningsih@gmail.com

Abstrak: Pengenalan huruf hijaiyah adalah upaya awal untuk mempelajari Al Quran. Dalam pelaksanaan pembelajaran huruf hijaiyah di kelas, anak sering tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah. Karena itulah peneliti menerapkan metode bermain dalam pembelajaran huruf hijaiyah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di kelompok A di TK Islam Semesta Khatulistiwa Pontianak sebanyak 18 orang. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam pengenalan huruf hijaiyah melalui bermain pada anak usia 4-5 tahun. Di TK Islam Semesta Khatulistiwa Pontianak, dibuktikan dengan hasil peningkatan pengenalan pada huruf shad (ص), dhad (ض), tha' (ط), zha' (ظ), 'ain (ع) dan ghain (غ).

Kata Kunci: Peningkatan, Huruf Hijaiyah, Bermain.

Abstract: Hijaiyah letter recognition is an initial attempt to study the Quran. In the implementation of learning letters hijaiyah in class, children often do not want to follow the learning activities hijaiyah letter. Cause the learning activities that researchers applied a method of playing in the learning letters hijaiyah. study method is a research deskriptif. research form this is classroom Action Research. Technic action research file collection consisted of observation, interview and dokumentasi. Subjec this study is children aged 4-5 years in group A at Moslem Kindergarten Universe Equator Pontianak as much as 18 people. Yiaeld this research can be concluded that there is an increase in hijaiyah letter recognition through play in childrenaged 4-5 years. Below Moslem Kindergarten universe Equator Pontianak, attested by the resulting increase in the introduction to the letter ص, ض, ط, ظ and غ.

Keyword: *Enhancement, Hijaiyah letter, play*

Setiap anak akan mengalami perkembangan. Perkembangan yang distimulus secara optimal maupun tidak selama masa usia dini memiliki dampak pada pengembangan kemampuan untuk berbuat dan belajar pada tingkat yang lebih tinggi. Masa usia dini disebut juga masa *golden age*. Masa ini adalah masa keemasan. Para ahli mengatakan bahwa anak usia 0-2 tahun perkembangan otaknya mencapai tujuh puluh persen (70%) sampai delapan puluh persen (80%). Masa ini hanya terjadi dalam satu kali dalam setiap hidup manusia. Tidak berlebihan bila pada masa ini dianggap masa yang sangat penting karena baik buruknya

perkembangan anak dimasa depan tergantung pada metode pendidikan yang anak dapatkan dari lingkungannya. Apabila anak tidak dibina dengan baik, maka anak akan mengalami gangguan perkembangan baik secara emosi, sosial, mental, intelektual dan moral. Hal ini dapat menentukan sikap serta nilai pola perilaku seseorang dikemudian hari.

Dalam keseluruhan siklus hidup manusia bahwa anak usia dini merupakan periode yang paling kritis dalam menentukan kualitas sumber daya manusia karena proses tumbuh kembang anak usia dini berjalan sangat cepat. Hasil penelitian Bloom dalam buku yang ditulis oleh Yuline (2010: 6) mengatakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupannya. Dengan demikian peranan pembelajaran pada anak usia dini merupakan pengalaman yang sangat berharga bagi masa perkembangannya dan berdampak pada perkembangan selanjutnya.

Essa, Eva. L (2003: 5) mengatakan, *“Research has shown that good early childhood education programs have a lasting effect on children”*. Pembelajaran dimasa usia dini dapat menjadi pondasi untuk langkah pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu perlu adanya program-program yang baik dalam pendidikan anak. Jane, A. Niemeyer mengatakan bahwa, *“In the field of childhood, an inclusive program can be described in many ways”*.

Lind, Karen. K (2005:2) juga mengatakan, *“Early childhood is a period when children actively engage in acquiring fundamental concept and learning fundamental process skill”*. Oleh karena itu sebagai guru dan orang tua perlu adanya upaya untuk menjadikan anak lebih baik dimasa depannya nanti.

Setiap anak membawa bakat dan kemampuannya dari sejak mereka lahir. Namun bakat dan kemampuan yang sudah ada tidak akan maksimal perkembangannya bila dalam lingkungan kehidupan anak tidak mengoptimalkan perkembangan mereka, misalnya memberikan anak sebuah permainan yang dapat mengasah bakat dan kemampuannya.

Pembelajaran dimasa usia dini dapat menjadi fondasi untuk langkah pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dalam pengembangan sumber daya manusia. Pada masa ini anak sangat potensial untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya.

Setiap anak membawa bakat dan kemampuan dari sejak lahir. Namun bakat dan kemampuan yang sudah ada pada diri anak tidak akan maksimal perkembangannya bila dalam lingkungan kehidupan anak tidak mengoptimalkan perkembangan anak, misalnya dengan memberikan permainan yang dapat mengasah bakat dan kemampuan anak. Berdekamp (Putra Nusa, 2012: 45) menegaskan bahwa, *“Permainan dapat membantu perkembangan kognitif, fisik dan emosi”*. Bermain juga dipandang sebagai metode yang sangat tepat untuk pembelajaran anak (Zaman Badru,dkk, 2007:1.9). Oleh karena itu, pengenalan huruf hijaiyah dilakukan dengan metode bermain. Banyak hal yang dapat diingat anak lewat permainan. Melati Risang (2012: 82) menyatakan, *“Melalui bermain anak dapat belajar banyak mengenai lingkungannya dan melatih berbagai keterampilan”*. Oleh karena itu, kegiatan bermain merupakan elemen penting dalam mendorong perkembangan kognitif, bahasa, fisik, sosial, emosional, agama dan

moral. Seorang peneliti dari California Patterson, Charlotte J (2008: 283) dalam bukunya yang berjudul *Child Development* mengatakan, “Most young children begin to engage in fantasy play during early childhood”. Mereka dapat berimajinasi dan berkreasi dalam fantasi mereka. Bermain sebagai suatu pelepasan atau pembebasan dari tekanan-tekanan yang dihadapi anak. Bermain juga dapat sebagai latihan untuk menjalin kerja sama dan dengan bermain anak dapat melatih intelektual, wawasan dan mentalnya. Fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan sensori motorik, sosial, kreativitas, kesadaran diri dan moral.

Dalam pelaksanaan pembelajaran huruf hijaiyah peneliti menggunakan permainan Balok Hijaiyah, Dengar Ambil, Jam Balon Hijaiyah, *Colour Balls*, Api Unggun dan Kartu Isi. Kelima permainan ini dilakukan secara bergiliran dan dilakukan dengan perlombaan agar anak termotivasi untuk mengikutinya. Kecuali bermain dengan Kartu Isi. Hal ini dimaksudkan agar penelitian terhadap kemampuan pengenalan huruf hijaiyah pada anak dapat dilakukan dengan lebih teliti.

Bermain dengan Balok Hijaiyah adalah bermain dengan menggunakan kotak berbentuk balok yang dibungkus dengan kertas mengkilat dan setiap sisinya terdapat huruf hijaiyah lengkap dengan tanda fathahnya. Tata cara permainan ini diawali dengan melempar kotak sebagai dadunya. Anak menyebutkan huruf apa yang terdapat pada permukaan balok bagian atas. Kemudian anak berlomba mengambil huruf yang sesuai dengan apa yang dilihatnya pada bagian atas balok. Bermain Balok Hijaiyah mempunyai beberapa aspek perkembangan, yaitu kognitif, motorik kasar, dan sosial emosional. Selain meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak, permainan ini juga dapat melatih ketangkasan dan rasa percaya diri anak.

Bermain Dengar Ambil digunakan sesuai dengan tata cara bermainnya, yaitu anak mendengar huruf apa yang harus diambil. Setelah itu anak mengambil huruf yang didengarnya. Karena tema yang diambil adalah tema Air, udara dan api, maka anak langsung memperagakan gerakan mencuci gelas. Selain dapat mengasah pemahaman anak terhadap huruf hijaiyah, permainan ini dapat melatih rasa percaya diri dan ketangkasan anak. Banyak aspek-aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan dalam permainan ini seperti kognitif, bahasa, sosial emosional dan motorik halus.

Tata cara bermain Jam Balon Hijaiyah hampir sama dengan bermain Dengar Ambil. Bedanya permainan ini menggunakan media seperti jam kertas berbentuk balon. Anak dapat memutar jarum jam ke arah huruf yang diminta oleh gurunya dan anak diminta untuk menyebutkan huruf itu. Manfaat bermain dengan permainan ini adalah melatih rasa percaya diri, kognitif, bahasa, motorik kasar dan halus.

Sedangkan *Colour Balls* adalah kumpulan bola-bola warna yang diletakkan ke dalam suatu wadah yang di dalamnya terdapat beberapa balon yang di dalam balon itu terdapat huruf hijaiyah. Tata cara bermain dengan *Colour Balls* adalah anak diminta untuk mencari salah satu huruf hijaiyah di dalam balon dan menyebutkan kembali hurufnya. Pada dasarnya setiap permainan yang dilakukan saat pembelajaran adalah untuk menstimulus anak agar bisa mengerti dengan konsep pembelajaran.

Bermain Api Unggun, tata cara bermainnya adalah sambil bernyanyi guru dan semua anak-anak mengitari api unggun yang terbuat dari kertas mengkilat yang di setiap sisinya terdapat kayu yang terbuat dari kertas asturo. Lagu yang dinyanyikan tidak harus tuntas, guru dapat meminta anak-anak untuk mengambil satu kayu, membuka dan membaca huruf yang tertera dalam kayu itu. Kemudian aktivitas bermain pun dapat diulang kembali. Demikian seterusnya. Bermain api unggun dapat mengakrabkan antar guru dengan anak dan anak dengan anak lainnya.

Terakhir adalah bermain Kartu Isi. Bermain dengan Kartu Isi adalah bermain yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan sebuah kartu yang di atasnya terdapat huruf hijaiyah dan terdapat banyak lipatan-lipatan kertas yang pada permukaannya terdapat huruf-huruf hijaiyah. Anak diminta untuk menyebutkan huruf yang ada di atas kartu dan membuka lembaran-lembaran yang ada di atas kartu itu. Kemudian guru meminta anak untuk menyebutkan satu-persatu huruf yang ada di dalamnya. Manfaat permainan ini adalah dapat mengatasi kejenuhan pada anak terhadap aktivitas pembelajaran *iqra'* yang monoton.

Huruf hijaiyah sangat penting dikenalkan pada anak karena huruf hijaiyah dapat menunjang anak untuk dapat mempelajari Al Quran. Sebagai muslim mempelajari Al Quran sangat dianjurkan. Rasulullah Saw bersabda, "Sebaik-baik kamu adalah yang belajar Al Quran dan mengajarkannya". (HR Bukhari). Di TK Islam Semesta Khatulistiwa Pontianak, khususnya di kelompok A, pengenalan huruf hijaiyah sudah diterapkan kepada anak-anak didik. Namun dalam pelaksanaan di kelas, pengenalan huruf hijaiyah belum membuahkan hasil pada anak. Anak sering tidak mau mengikuti pembelajaran huruf hijaiyah, hal ini disebabkan karena metode pembelajaran sebelumnya sangat monoton. Karena itulah peneliti menggunakan metode bermain untuk pengenalan huruf hijaiyah.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Mulyasa (2012: 34), Penelitian Tindakan Kelas dapat diartikan sebagai upaya yang ditujukan untuk memperbaiki proses pembelajaran atau memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas menggunakan empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Langkah-langkah dalam perencanaan tindakan kelas yang dilakukan adalah dengan merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menentukan tema, indikator, pemilihan bahan main dan pemilihan metode pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan empat tahap, yaitu: menentukan settingan kelas, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pengamatan pembelajaran dapat dilihat dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi anak dan guru. Tahap observasi merupakan tahap evaluasi dimana guru harus melihat kembali kelemahan dan kekurangan yang mungkin dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan. Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dengan alat pengumpul data yaitu lembar observasi,

wawancara dengan alat pengumpul data yaitu lembar wawancara dan dokumentasi dengan alat pengumpul data berupa dokumentasi. Dalam memperoleh data untuk mengetahui keberhasilan pada indikator digunakan tanda *checklist* (✓).

Melalui pengukuran dengan berpedoman pada rambu-rambu penilaian hasil belajar anak di Taman Kanak-kanak pada Direktorat Jenderal Menengah Dasar Pendidikan Nasional 2010, diperoleh data kualitatif. Teknik yang dipakai adalah statistik deskripsi dengan metode analisis deskriptif persentase, kemudian diolah dengan cara frekuensi dibagi jumlah responden dikali 100%, seperti yang dikemukakan oleh Arikunto Suharsimi (2010: 32).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan yang dibuat dalam penelitian ini meliputi: merancang materi pembelajaran dalam RPPH, merancang lembar observasi pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II, merancang lembar observasi perencanaan pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Semesta Khatullistiwa Pontianak pada siklus I dan siklus II dengan tiga kali pertemuan pada setiap siklus, menyiapkan media yang digunakan untuk pembelajaran huruf hijaiyah, menyiapkan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran huruf hijaiyah, tata letak meja kursi untuk melakukan pembelajaran huruf hijaiyah. Setelah semua perencanaan tindakan telah disiapkan, maka langkah selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Observasi/pengamatan berfungsi untuk melihat perubahan-perubahan yang terjadi pada saat penelitian berlangsung. Hal-hal yang perlu dicatat oleh peneliti adalah proses tindakan dan seberapa jauh efek tindakan mencapai sasaran.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas anak yang telah dilaksanakan pada setiap pertemuan disiklus I dan siklus II diperoleh nilai peningkatan pengenalan huruf hijaiyah dari 18 orang anak mengalami peningkatan. Adapun kategori yang digunakan pada lembar observasi anak adalah BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Dikatakan BB (Belum Berkembang) apabila anak belum dapat mengambil atau menunjuk dan menyebutkan huruf dengan harkat fathahnya. Dikatakan MB (Mulai Berkembang) apabila anak sudah dapat mengambil atau menunjukkan huruf tetapi belum dapat menyebutkan huruf dengan harkat fathahnya. Dikatakan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) apabila anak sudah dapat mengambil atau menunjukkan huruf dan dapat menyebutkan huruf dengan harkat fathahnya meskipun masih ragu. Dan dikatakan BSB (Berkembang Sangat Baik) apabila anak sudah dapat menyebutkan huruf dengan harkat fathahnya dengan benar, cepat dan mendekati makhraj.

Pada pengenalan huruf shad, ada 66,6% atau ada 12 orang anak yang masuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), 16,7% atau ada 3 orang anak masuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 11,1 % atau 2 orang anak masuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan 5,6% atau ada 1 orang anak masuk dalam kategori BB (Belum Berkembang).

Pada pengenalan huruf dhad, ada 72,3% atau ada 13 orang anak yang masuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), 22,2% atau ada 4 orang anak

masuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 0% anak masuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan 5,6% atau ada 1 orang anak masuk dalam kategori BB (Belum Berkembang).

Pada pengenalan huruf tha', ada 72,2% atau ada 13 orang anak masuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), 11,1% atau ada 2 orang anak masuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 16,7% atau ada 3 orang anak masuk kategori MB (Mulai Berkembang) dan 0% anak masuk kategori BB (Belum Berkembang).

Pada pengenalan huruf dzha', ada 55,6% atau ada 10 orang anak masuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), 33,3% atau ada 6 orang anak masuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 11,1% atau ada 2 orang anak masuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan 0% anak yang masuk dalam kategori BB (Belum Berkembang).

Pada pengenalan huruf 'ain, ada 88,8% atau ada 16 orang anak masuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), 5,6% atau ada 1 orang anak masuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan MB (Mulai Berkembang) dan 0% anak masuk dalam kategori BB (Belum Berkembang).

Pada pengenalan huruf ghain, ada 61,1% atau ada 13 orang anak masuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), 27,8% atau ada 3 orang anak masuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 11,1% atau ada 2 orang anak masuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang) dan 0% anak masuk dalam kategori BB (Belum Berkembang).

Anak dapat mengikuti pembelajaran huruf hijaiyah dengan semangat. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan adalah dengan metode bermain. Hasil rekap nilai peningkatan pengenalan huruf hijaiyah pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Rekap Nilai Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Siklus I dan Siklus II

S/P	K	ص		ض		ط		ظ		ع		غ	
		Jmh	%	Jmh	%	Jmh	%	Jmh	%	Jmh	%	Jmh	%
I/1	BB	9	50	13	72,2	10	55,5	8	44,4	8	44,4	12	66,7
	MB	0	0	0	0	1	5,6	4	22,2	4	22,2	3	16,7
	BSH	3	16,7	2	11,1	1	5,6	3	16,7	2	11,1	2	11,1
	BSB	6	33,3	3	16,7	6	33,3	3	16,7	4	22,2	1	5,5
I/2	BB	6	33,3	8	44,4	7	38,9	7	38,9	3	16,7	8	44,4

	MB	8	44,4	6	33,3	4	22,2	4	22,2	5	27,8	5	27,8
	BSH	1	5,6	1	5,6	4	22,2	3	16,7	5	27,8	4	22,2
	BSB	3	16,7	3	16,7	5	27,8	4	22,2	5	27,8	1	5,6
1/3	BB	3	16,7	7	38,9	3	16,6	4	22,2	2	11,1	3	16,7
	MB	2	11,1	2	11,1	6	33,3	6	33,3	2	11,1	7	38,9
	BSH	8	44,4	7	38,9	4	22,2	4	22,2	6	33,3	4	22,2
	BSB	5	27,8	2	11,1	5	27,8	4	22,2	8	44,4	4	22,2
2/1	BB	3	16,7	6	33,3	2	11,1	2	11,1	2	11,1	3	16,6
	MB	2	11,1	2	11,1	3	16,7	8	44,4	0	0	5	27,8
	BSH	4	22,2	5	27,8	3	16,7	3	16,7	7	38,9	5	27,8
	BSB	9	50	5	27,8	10	55,5	5	27,8	9	50	5	27,8
2/2	BB	3	16,7	6	33,3	2	11,1	2	11,1	2	11,1	3	16,7
	MB	2	11,1	2	11,1	3	16,7	8	44,4	0	0	5	27,8
	BSH	4	22,2	5	27,8	3	16,7	3	16,7	7	38,9	5	27,8
	BSB	9	50	5	27,8	10	55,5	5	27,8	9	50	5	27,8
2/3	BB	1	5,6	1	5,6	0	0	0	0	0	0	0	0
	MB	2	11,1	0	0	3	16,7	2	11,1	1	5,6	2	11,1
	BSH	3	16,7	4	22,2	2	11,1	6	33,3	1	5,6	3	27,8
	BSB	12	66,6	13	72,3	13	72,2	10	55,6	16	88,8	13	61,1

Keterangan

S/P : Siklus/Pertemuan

K : Kategori

Jmh : Jumlah anak di dalam kelas

% : Persen

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Pembahasan

Perencanaan pembelajaran adalah hal yang sangat penting dalam setiap pembelajaran. Banyak ahli yang mengatakan bahwa perencanaan yang baik adalah lima puluh persen dari keberhasilan (Zaman Badru, 2007: 3.3).

Pada penelitian ini peneliti sudah berhasil merencanakan pembelajaran. Terbukti pada siklus I dan siklus II dalam setiap pertemuan hasil penilaian yang didapat selalu mengalami peningkatan.

Perencanaan pembelajaran huruf hijaiyah melalui metode bermain dalam penelitian ini berisikan penilaian RPPH, pemilihan tema, indikator, pemilihan bahan main, metode pembelajaran dan penilaian hasil belajar.

Hasil pengamatan dari teman sejawat bahwa pada siklus I pertemuan pertama, peneliti perlu belajar lagi dalam menggunakan kurikulum 13 karena penyusunan RPPH harus berdasarkan kurikulum 2013. Sedangkan untuk pemilihan bahan main dan metode pembelajaran yang berupa permainan peneliti sudah sangat baik, sehingga semua anak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian pada siklus I pertemuan kedua, peneliti mulai memahami penggunaan kurikulum 13, karena itu pula peneliti sudah mulai memahami tema yang akan diambil dan cukup memahami indikator yang akan diambil meskipun masih membutuhkan bimbingan dari teman sejawat.

Hasil penelitian yang didapat pada siklus I pertemuan ketiga adalah bahwa semua aspek dalam perencanaan mulai mengalami peningkatan. Demikian pula pada siklus II pertemuan pertama dan kedua. Pada siklus II pertemuan ketiga hasil penelitian yang didapat adalah peneliti mendapatkan nilai yang sempurna dalam perencanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf hijaiyah telah peneliti lakukan melalui metode bermain pada anak usia 4-5 tahun berdasarkan dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dan penilaian kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dilakukan oleh teman sejawat. Pada pelaksanaan pembelajaran huruf hijaiyah melalui metode bermain dalam penelitian ini adalah berisikan penyetingan kelas, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Hasil pengamatan dari teman sejawat disimpulkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama, pada saat evaluasi dalam kegiatan akhir, peneliti tidak merangkum semua kegiatan yang sudah dilakukan. Sedangkan pada aspek yang lain seperti pada penyetingan kelas, kegiatan pada awal dan inti kegiatan sudah cukup baik. Peneliti membiasakan anak berdoa sebelum kegiatan dimulai dan dapat melaksanakan pembelajaran huruf hijaiyah dengan baik.

Pada siklus I pertemuan kedua, penilaian pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan. Pada kegiatan akhir peneliti masih belum mampu merangkum semua kegiatan yang sudah dilakukan tetapi ketika anak bertanya mengenai kegiatan yang sudah dilakukan, peneliti dapat merespon pertanyaan anak dengan baik.

Pada siklus I pertemuan ketiga, penilaian pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dan penurunan pada beberapa aspeknya. Pada penyetingan kelas, peneliti mampu menyeting kelas lebih baik dari pertemuan kedua. Dan dapat melakukan pengamatan dengan teliti, sehingga penilaian pada aspek-aspek ini mengalami peningkatan. Sedangkan pada awal dan akhir kegiatan, peneliti belum

mampu merangkum semua kegiatan yang dilakukan sehingga penilaian pada aspek ini belum dapat dikatakan baik.

Pada siklus II pertemuan pertama, penilaian pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan ketiga. Penyetingan kelas dapat dilakukan dengan lebih baik lagi dari siklus I pertemuan ketiga. Pada kegiatan awal, peneliti dapat berinteraksi dengan semua anak. Pada kegiatan inti, peneliti mampu menjelaskan bentuk-bentuk huruf hijaiyah sehingga ada peningkatan dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak.

Pada siklus II pertemuan kedua, penilaian pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan kedua. Aspek-aspek yang mengalami peningkatan adalah aspek pada kegiatan awal dan akhir. Pada kegiatan akhir, peneliti sudah mampu merangkum semua kegiatan yang telah dilakukan dengan baik. Dan pada kegiatan awal peneliti dapat mengawali kegiatan dengan lebih semangat.

Dan pada siklus II pertemuan ketiga, hasil penelitian pada pelaksanaan pembelajaran huruf hijaiyah mendapatkan hasil penilaian yang sempurna. Keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat besar pada keberhasilan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Hasil penelitian yang didapat adalah 72,2% anak sudah dapat mengenal huruf hijaiyah. Hal ini tentunya berhubungan dengan kelebihan metode bermain. Sebagaimana Patmonodewo Soemiarti (2008: 112) mengatakan bahwa, "Melalui kegiatan bermain tertentu, guru dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui kegiatan bermain di sekolah". Mengapa dengan metode bermain keberhasilan mengenal huruf hijaiyah pada anak dapat dicapai? Berdasarkan penelitian yang didapat oleh peneliti, jawabannya adalah bahwa dengan bermain anak tidak merasa dipaksa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Melati Risang (2012: 17), bahwa pada saat bermain otak anak berada dalam keadaan tenang. Saat keadaan tenang, pendidikan pun dapat masuk dan tertanam. Dan pada prinsipnya anak-anak sangat suka bermain. Dalam bermain terdapat beberapa aspek yang dirasakan oleh anak, yaitu: 1) Menambah rasa percaya diri anak. 2) Pemenuhan rasa ingin tahu anak terhadap permainan yang dilakukannya. 3) Melatih dan mengembangkan tubuhnya melalui gerakan. 4) Menyalurkan energi anak. 5) Dan mengekspresikan perasaan anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam mengenal huruf hijaiyah melalui metode bermain pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Semesta Khatulistiwa Pontianak. Hasil penelitian pada tiga aspek dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Perencanaan pembelajaran mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Semesta Khatulistiwa Pontianak dilaksanakan dengan langkah-langkah yang mencakup: penyusunan RPPH, pemilihan tema, indikator, pemilihan bahan main dan metode pembelajaran. Hasil penilaian Perencanaan pembelajaran huruf hijaiyah dengan metode bermain dikategorikan baik. 2) Pelaksanaan pembelajaran mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Semesta Khatulistiwa Pontianak

dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: penyetingan kelas, kegiatan awal, inti dan akhir. Hasil pengamatan dilaksanakan dengan dua siklus dan setiap siklus ada tiga kali pertemuan. 3) Terdapat peningkatan dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain di TK Islam Semesta Khatulistiwa Pontianak. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak menyebutkan huruf-huruf hijaiyah.

Saran

Mengacu pada hasil penelitian, bahwa metode bermain dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Karena itu teman sejawat penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut: 1) Penggunaan bahasa dalam menyampaikan materi kegiatan hendaknya mudah dipahami anak.

2) Hendaknya metode bermain tidak hanya digunakan pada saat kegiatan pembelajaran mengenal huruf hijaiyah saja, tetapi juga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang lain. 3) Hendaknya guru menciptakan metode bermain yang lebih banyak lagi untuk memotivasi anak dalam mengikuti aktivitas pembelajaran di sekolah. 4) Media pembelajaran dibuat lebih menarik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2012). **Penelitian Tindakan Kelas**. (Cetakan ke-11). Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ash Shaabuuniy, Muhammad Ali. (1998). **Study Ilmu Al Quran**. (Cetakan ke-1). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Essa, Eva L. (2003). **Early Childhood Education**. (Fourth Edition). Canada: Thomson Delmar Learning.
- Lind, Karen K. (2005). **Exploring Science in Early Childhood**. (Fourth Edition). Thomson Delmar Learning.
- Melati, Risang, (2012). **Kiat Sukses Menjadi Guru Paud Yang Disukai Anak-anak**. (Cetakan ke-1). Yogyakarta: Araska.
- Mulyasa. (2012). **Praktik Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2008). **Pendidikan Anak Prasekolah**. (Cetakan ke-2). Jakarta: Rhineka Cipta.
- Patterson, Charlotte J. (2008). **Child Development**. McGraw-Hill Higher Education.
- Putra, Nusa. & Dwilestari, Ninin. (2012). **Penelitian Kualitatif Paud**. (Cetakan kedua). Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Yuline. (2010). **Konsep Dasar Paud**. Pontianak: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Zaman, Badru,. Hernawan, Asep, Heri. & Eliyawati, Cucu. (2007). **Media Dan Sumber Belajar TK**. (Cetakan ke-3). Jakarta: Universitas Terbuka.

